

Games // Mario Kart 8

Soms voelt een game alsof je er zelf **echt in zit** // Het nieuwe Mario Kart-deel overtuigt je van je **duizelingwekkende snelheid** // Het is herhaling én een **heel nieuwe ervaring**

Mario Kart 8. Voor Wii U. € 59,99 ●●●●●

Mario racet
harder en
beter dan ooit



NIELS 'T HOOFT
MEDEWERKER GAMES

In het boek *Game Feel* uit 2008 beschrijft de Amerikaan Steve Swink treffend de doorlopende wisselwerking in games, tussen de input die je geeft via de controller en de audiovisuele output die je daarvoor terugkrijgt. Swink laat zien dat je hierdoor steeds meer controle ervaart. Het voelt haast aan als een fysieke realiteit.

Weinig games illustreren dit principe beter dan *Mario Kart*. Misschien omdat de focus in deze klassieke racereeks zo eenvoudig is: alles is geënt op momentum.

Je loodst je *go-kart* door bontgekleurde gethematiseerde omgevingen, je krijgt gaandeweg tal van trucs in de vingers die je harder laten gaan, en de game gooit alles in de strijd om je te overtuigen van jouw duizelingwekkende snelheid.

Ondertussen hoeft er maar iets kleins te gebeuren en al het momentum valt weg: een botsing, een rondslingerende bananenschil of zo'n gevreesd blauw schild, dat achterliggende spelers in één keer naar de gedoodverfde winnaar kunnen slingeren.

In alle racgames gaat het er natuurlijk om

dat je de ideale lijn vindt op het parcours, soms ook met *shortcuts* voor wie bereid is van het betreden pad af te gaan en 'turbovakken' die je een duwtje in de rug geven als je eroverheen rijdt. Maar *Mario Kart* is dan pas net begonnen.

Bochten, richels, turbo's en munten

Hang je lang genoeg in het kielzog van een tegenstander, dan krijg je een extra zwieper. Maak je een stunt op een richel, dan wacht een tijdelijke boost. Verzamel je tot tien gouden munten, dan wordt je maximumsnelheid hoger. En dan is er nog de *power sliding*: door een knop ingedrukt te houden en afwisselend naar links en rechts te sturen, bouw je momentum op terwijl je door een bocht slipt.

Zodra je de racebanen leert kennen, en de bochten, richels, turbo's en munten intuïtief weet te vinden, ontpopt een potje *Mario Kart* zich tot een energieke aaneenschakeling van kleine en grote turbo's, tot je zowat over de baan heen flitst.

Slalomend, springend en draaiend raas je door de levels, aanvallend en dan weer verdedigend. Alles is opgedrukt met spetterende audiovisuele effecten, die voor een bijna lichamelijke sensatie zorgen: rondvliegende vonken, geplingel, geknetter. Jij voedt het spel via de knoppen

(of het Wii-stuurkje), en je wordt rijkelijk beloond met een sublieme *game feel*.

En dan nog: op de kop racen

Niet alleen is de aankleding van *Mario Kart 8* ongeëvenaard, met de gedetailleerde beelden van de Wii U, is er ook een interessant element toegevoegd. Af en toe betreed je gewichtloze baanvlakken, die je op de kop en langs muren laten racen. Dat zorgt voor surrealistische vergezichten, maar het keert ook de spelregels binnenstebuiten. In *zero gravity* moet je juist wél tegen vijanden en obstakels botsen voor een dot extra gas. Ook dit element moet je in de vingers krijgen om een optimaal momentum te kunnen bereiken.

Bij de achtste *Mario Kart* in 22 jaar, drie spelhalversies niet eens meegeteld, zou je verwachten dat de serie in herhaling valt. Dat is in zekere zin ook zo: *Mario Kart* is *Mario Kart*. Maar deze versie heeft zoveel pakkende snelheidsmomenten en brengt die zo goed in beeld, dat dit het beste deel tot nu toe is.

Serieuzer vormgegeven racespellen steken hier schraal bij af. Het pad voorwaarts is helder: toekomstige afleveringen kunnen nóg leuker worden met nóg meer manieren om hard te gaan.

i

Van deze Mario Kart hangt veel af

■ Sinds *Super Mario Kart* op de Super Nintendo, in 1992, is de serie **vaste prik op Nintendo-spelcomputers**. Per apparaat is er een deel uitgebracht.

■ *Mario Kart 8* speel je met **één tot vier spelers** op één tv, of met tot twaalf spelers online. Er is ook een *Battle Mode* waarin je elkaar niet moet inhalen, maar de ballonnen van elkaars go-karts moet knallen.

■ **Er hangt veel af van dit spel:** maker Nintendo leed vorig jaar verlies doordat de verkoop van de Wii U tegenviel. Het apparaat kan dus wel een hit gebruiken. De eerste resultaten zijn niet slecht: afgelopen weekend werden er wereldwijd 1,2 miljoen exemplaren van *Mario Kart 8* verkocht.